

# ULTRAQUEST

ERWEITERUNG

## Abenteuer am

# Strand

(2-25 Ehre!)

## Neue Regeln

Die hier aufgeführten Regeln haben immer Gültigkeit, auch wenn sich die Abenteurer nicht am Strand aufhalten.

### Nasse Socken

Bei manchen Ereignissen bekommen die Abenteurer nasse Socken. Salzwasser saugt sich in die Strümpfe und Ledersohlen der Schuhe. Bei jedem Schritt schmatzt es. Nasse Socken werden durch eine Nasse-Socken-Marke angezeigt. Jeder kann maximal eine haben. Nasse Socken führen zu einem Abzug von 1 auf BW und außerdem verhindern sie die Anwendung von Sturmangriff, Aufmerksamkeit und Meucheln.

Nasse Socken kann man am Feuer eines Lagers oder bei einer Übernachtung in der Stadt trocknen. Wer seine nassen Socken trocknet, darf keine andere Spezialaktion in diesem Spielzug machen. Jeder Abenteurer darf pro Spielzug Rast für seine nassen Socken würfeln. Bei 4-6 auf W6 trocknen die nassen Socken und die Marke wird entfernt.

Die Gruppe darf allerdings nicht ausschließlich wegen nassen Socken ein Nachtlager aufschlagen. Irgend ein Abenteurer muss seine Verletzung heilen oder etwas lernen oder trainieren.

### Muschel-Talisman

Nur am Strand benutzbar (und in seinen Verliesen).

### Perlen

Perlen zählen wie Edelsteine. Jede Perle hat einen Wert von 10 Gold, der beim Verkaufen durch Handeln erhöht werden kann.

### Wurfspeer (Harpune)

Mit dem Wurfspeer (oder der normalen einhändigen Harpune) kann man ganz normal im NK kämpfen. In einem freiwilligen NK+FK kann der Abenteurer ihn aber auch vor dem Kampf werfen, um in der ersten Kampfrunde zusätzlich zu seiner anderen NK-Waffe den Bonus des Wurfspeeres (oder der Harpune) zu bekommen.

Wenn der Kampf verloren geht, ist der Wurfspeer (die Harpune) verloren und muss vom Abenteurerbogen ausgestrichen werden.

Wenn der Kampf gewonnen wird, kann der Wurfspeer nach dem

Kampf wieder aufgesammelt werden und bleibt im Besitz.

von Gerhard „Verdamnis“ Neuberger, Tanja und Markus Still

Vom Strand kommt man zu den Wiesen, in die Ebene, aufs Meer, auf den Meeresgrund und nach Traumburg.

Alle Abenteurer, die die Fähigkeit Schwimmen haben oder fliegen, sind natürlicherweise am Strand heimisch.

### 1 • Tiefroter Sonnenuntergang

Die Abenteurer sehen den tiefroten Sonnenball im Meer untergehen. Dabei glitzert im flachen Meerwasser eine riesige Muschel, die eine violette Perle im Wert von (50+W100) Gold enthält.

### 2 • Ein Stück Glück!

Die Gruppe findet ein beschädigtes Boot am Strand. Schafft ein Seefahrer oder ein Zwerg einen IT-Wurf? / (Ja:) Die Abenteurer können es reparieren und haben nun ein tolles Boot.

### 3 • Muschelglück!

Der (W3.) Abenteurer findet eine seltsame Muschel im Sand. Als er sie aufhebt, stellt er fest, dass es ein Muschel-Talisman ist. Wenn er bereits einen Talisman hat, zerfallen beide zu Staub!

### 4 • Herman der Zahnfaule

Ein jämmerlicher alter Mann kommt auf die Gruppe zu. Er meint, er hätte Zahnwurzelprobleme und winkt mit einer Metallzange. Welcher Abenteurer will ihm den schmerzenden Zahn ziehen? / Er muss sowohl einen GE- als auch einen ST-Wurf schaffen. / (Ja:) Hurra! Die Schmerzen sind weg. Zum Dank gibt Herman dem Abenteurer einen Muschel-Talisman und eine Flasche Rum. (Nein:) Oh weh! Es ist schlimmer geworden. Herman verflucht den Abenteurer und rennt ins Meer. Fluch!

### 5 • Sonnenbad

Der weithin bekannte Zauberer Zapzerap liegt im Sand und sonnt sich genüsslich. Gelingt dem (W3.) Abenteurer ein IT-Wurf? / (Ja:) Dieser merkt, dass er Zapzerap in der Sonne steht und geht schnell beiseite. Zapzerap erzählt der Gruppe vom explodierten Turm seines Lehrmeisters Gardakhan. Queste: Wi98.

(Nein:) Der Abenteurer merkt nicht, dass er Zapzerap in der Sonne steht. Der lässt eine böartige Schimpftirade auf ihm ab. Fluch!

### 6 • Ariman der Händler

Ariman, der fahrende Händler, würde der Gruppe für 25 Gold einen Kurzbogen für Halblinge und für 30 Gold einen Heiltrank verkaufen. An seinem Gürtel baumelt auch ein unverkäuflicher Silberschlüssel.

## 7 • Forscher Adalbert

Ein weißhaariger Forscher namens Adalbert Wickelbein hat einen Helm entwickelt, der wie ein umgedrehtes Marmeladenglas aussieht. Er braucht auf seinem Boot eine Testperson, die den Helm bei einem Tauchgang ausprobiert. Würde sich einer der Abenteurer dafür freiwillig melden? / Ja: (W6)

(1:) Der Abenteurer wird etwas abgetrieben und gerät in gefährliches Gebiet. Adalbert verschwindet. Der Rest der Gruppe geht ihn natürlich suchen. Sofort ein Ereignis auf dem Meeresgrund auswürfeln.

(2:) Der Helm zerbricht unter Wasser und der Abenteurer bekommt eine Verletzung, wenn er nicht unter Wasser atmen kann oder einen ST-Wurf schafft. / Eine Verletzung wird mit 10 Gold kompensiert.

(3:) Wasser dringt in den Helm ein und wenn der Abenteurer nicht unter Wasser atmen kann, fällt ihm die erste notierte Waffe aus der Hand und verschwindet in der düsteren Tiefe des Meeres. 5 Gold.

(4:) Der Helm funktioniert nicht sehr gut, da man darin nach kurzer Zeit keine Luft mehr bekommt. Der Abenteurer bekommt 5 Gold.

(5:) Der Helm funktioniert sehr gut als Tauchhelm für einen zusätzlichen Spielzug unter Wasser. Der Abenteurer darf ihn behalten und bekommt 5 Gold von Dr. Wickelbein.

(6:) Der Helm funktioniert hervorragend als Tauchhelm für einen zusätzlichen Spielzug unter Wasser. Der Abenteurer darf ihn behalten und bekommt 20 Gold von dem überglücklichen Forscher.

## 8 • Dümpelnde Flaschenpost

Im Meer dümpelt eine Flasche auf den Wellen. Wenn ein Abenteurer heimisch ist oder dem schnellsten ein BW-Wurf gelingt, kann er sie herausfischen. / Darin befindet sich eine alte Karte (W6)

(1:) vom großen X auf den Inseln. Queste: In01.

(2-3:) von einem Schatz auf den Inseln. Queste: In50.

(4-5:) von einem Zwergenstollen in den Hügeln. Queste: Hü97 (!).

(6:) von den Torfschächten in der Marsch. Queste: Ma98. (!!)

## 9 • Stranderemitin Sandra

Die Eremitin Sandra bringt einem Seefahrer oder Dieb für nur 10 Gold Überleben Strand oder Handeln bei. Für einen Talisman einer Seefahrerin oder Diebin auch Beidhändiger Kampf (ab GE 4).

## 10 • Lebensretter in Rot

Die Gruppe trifft einen Lebensretter in knallrotem Schwimmanzug. Er würde einem Abenteurer für 5 Gold oder eine Flasche Rum Überleben Strand oder für 10 Gold und 1 Ruhm! einem Kleriker oder Zauberer Kiemen beibringen.

## 11 • Weißer Wal in Sicht

Die Abenteurer entdecken einen Weißen Wal, wie er aus den Wellen empor springt und mit einem mächtigen Platschen zurücktaucht. Das bringt Glück! Gleich nochmals ein Ereignis auswürfeln, die Überschrift vorlesen lassen und bei Nichtgefallen 10 hinzuaddieren oder abziehen.

## 12 • Tand vom Land

Die Abenteurer treffen im flachen Wasser einige Nixen, die sehr gesellig sind. Sie sammeln Gegenstände, die es an Land gibt, wie zum Beispiel Felle, Puppen, Schlüssel und dergleichen. Sie bezahlen (W3) Perlen pro Gegenstand.

## 13 • Ertrinkender

Im Meer scheint ein Schwimmer zu ertrinken. Schafft der schnellste Abenteurer einen BW-Wurf oder kann einer der Abenteurer schwimmen oder hat die Gruppe ein Boot? / (Ja:) Sie retten den Mann. 1 Ruhm! Er zeigt sich sehr dankbar und schenkt den Abenteurern einen Bronzeschlüssel.

## 14 • Junger Perlentaucher

Ein junger Perlentaucher macht Rast auf schroffen Felsen am Meer. Er würde schwimmenden Abenteurern verraten, wo man Perlen ertauchen kann, wenn sie ihm einen Bronzeschlüssel geben. / (Ja:) Jeder am Strand heimische Abenteurer kann mit einem geglückten BW-Wurf (W3) Perlen ertauchen.

## 15-16 • Strandparty

Wo kommt nur mitten in der Nacht diese Musik her? Die Gruppe stolpert in eine nächtliche Strandparty von Zigeunern, Piraten und Goblins. Eine explosive Mischung! Wollen sie mitfeiern? / Ja: (W6)

(1:) Eine tolle Feier, aber der (W3+1.) Abenteurer wird beklaut.

(2:) Ein ausglassenes Treiben. Die Gruppe bekommt am Ende sogar noch eine Flasche Rum geschenkt.

(3:) Es ist ein ziemliches Besäufnis. Außerdem verliert die Gruppe 8 Gold bei einer Wette (falls sie soviel besitzt).

(4:) Die Abenteurer sind irgendwann voll besoffen und benehmen sich völlig daneben. Es gibt Streit mit einem Piatenkapitän. -1 Ehre!

(5-6:) Es werden ein paar gute Freundschaften geschlossen. Einer der Abenteurer lernt völlig kostenlos Überleben Strand. ... Er bekommt dabei aber auch nasse Socken.

## 17-20 • Wasserball

Einige Nixen fordern die Gruppe zu einem Wasserballspiel heraus. Die Gruppe muss 10 Gold setzen. Spielen sie mit? /

(Ja:) Wenn mindestens 3 Abenteurer einen BW- oder GE-Wurf schaffen, gewinnen sie das Spiel und 2 Perlen von den Nixen.

Heimische Abenteurer bekommen +1 auf ihren Testwurf.

## 21 • Gestrandeter Wal

Die Abenteurer finden einen jungen Wal, der an Land gespült wurde und in der Sonne langsam austrocknet. Schaffen mindestens 3 Abenteurer ihren ST-Wurf? / Ja: Sie können den Wal zurück ins Meer ziehen, wo er freudig eine Fontäne in die Luft bläst. 1 Ruhm! Nein: Der Wal blickt die Abenteurer traurig an, während er stirbt.

Die Abenteurer verlassen nächste Runde entmutigt den Strand und kommen mindestens 7 Spielrunden nicht mehr dorthin zurück.

## 22-23 • Traumqualle

Am Strand liegt das frische Exemplar einer seltenen Traumqualle. Ein Kleriker kann daraus einen Heiltrank brauen (GE-Wurf).

## 24-25 • Sandflöhe überall!

Der nächtliche Lagerplatz der Abenteurer ist ein Nest von Sandflöhen. Jeder, der keinen GE-Wurf schafft, wird von den Biestern befallen und bekommt die nächsten drei Spielzüge lang einen Abzug von -1 auf alle Eigenschaften (vorrübergehende Fluch-Marke). In dieser Zeit können die Abenteurer auch nicht rasten und ausruhen, um Verletzungen zu heilen.

## 26-27 • Fischerboot

Ein Fischer bietet den Abenteurern ein gutes Boot an. Er möchte 44 Gold dafür haben. Wenn kein Interesse besteht, nochmal würfeln.

## 28-29 • Geisterpirat Quarquar

In der Nacht landet ein Geisterschiff am Strand. Der geisterhafte Halbenten-Kapitän Quarquar steigt aus und fordert seine Kiste zurück. Ist eine Halbente oder ein Seefahrer in der Gruppe? / (Ja:) Es stellt sich heraus, dass sich Quarquar geirrt hat. Die Kiste liegt am Kliff. Er gibt dem ersten Abenteurer seinen Eisenschlüssel und die Queste KI05, dann stirbt der Geist und ist erlöst. Der Abenteurer hat jedoch einen unentfernbareren Fluch, bis er die Kiste öffnet. (Nein:) Quarquar und zwei Geistermatrosen greifen an - NK! Die Geister können nur mit magischen Waffen verletzt werden. (Quarquar: 3W6+6) / 1 Ruhm! und ein Eisenschlüssel.

### **30 • Natascha die Jägerin**

Natascha, die in schwarzes Leder gekleidete Piratenjägerin, möchte von den Abenteurern wissen, wo am Strand Piraten zu finden sind. Wenn der Spieler eine Ereigniszahl nennen kann, in dessen Überschrift das Wort Pirat vorkommt, bedankt sie sich mit 20 Gold.

### **31 • Sandmännchen**

Kinder haben am Strand ein hübsches mit Muscheln, Steinen und Algenhaaren verziertes Sandmännchen gebaut. Es liegt verlassen da und wird bei der nächsten Flut verschwunden sein. Aber ein Zauberer kann es mit einem IT-Wurf zum Leben erwecken und als Männchen mitnehmen. Das Sandmännchen gibt dem Zauberer +1 RW. Außerdem ist es nur eifersüchtig auf weitere Sandmännchen, mit jedem anderen Männchen verträgt es sich gut.

### **32 • Nasse Socken**

Die (W3) ersten Abenteurer werden von einer hohen Welle überspült. Sie bekommen nasse Socken (siehe neue Regeln).

### **33–35 • Kampf den Piraten**

Baronin Esmeralda von Klee führt einen Kampf gegen die Piraten, um dieser Strandplage ein Ende zu bereiten. Mindestens ein Abenteurer muss mitkämpfen. Jeder, der mitkämpft, bekommt so viel Gold wie die Gruppe Ehre hat. Wer ist alles dabei? /

Jeder Abenteurer muss gegen BW und GE würfeln. Für jeden verfehlten Wurf gibt es eine Verletzung. Wenn jemand beide Würfe schafft, bekommt die Gruppe 1 Ruhm!

### **36–39 • Trockene Socken**

So ein wunderbarer sonniger Tag am Strand. Alle mit nassen Socken können einen Wurf machen, ob sie trocknen (4-6 auf W6) und ein Seefahrer kann seine IT für 1 Ruhm! weniger trainieren.

### **40–41 • Gestrandeter Hai**

Die Abenteurer finden einen großen weißen Hai, der an den Strand gespült wurde und in der Sonne langsam erstickt. Wollen sie ihn zurück ins Meer ziehen? / Ja: (W6)

(1-3:): Die Abenteurer ziehen den Hai zurück ins Meer, wo er pfeilschnell in den Fluten verschwindet. 1 Ruhm!

(4-6:): Der Hai beißt blitzschnell zu und fügt dem (W3.) Abenteurer eine Verletzung zu, falls er keinen RW-Wurf schafft. Er bekommt aber in jedem Fall nasse Socken. Aus Wut hauen die Abenteurer den hinterhältigen Bösewicht tot. Sie finden in seinem Bauch einen (MS W10+14).

### **42 • Das Ende des Strandes**

Die Abenteurer laufen unverhofft gegen eine unsichtbare Barriere hinter welcher nur diffus Land zu erkennen ist. Hier ist der Strand wohl zu Ende. Schaffen mindestens 3 Abenteurer einen ST-Wurf? / (Ja:) Die Gruppe kann die Barriere zerbrechen. Dahinter hängt eine Strickleiter aus den Wolken herab. Sie führt direkt in die Wolkenstadt, falls die Abenteurer dort hinauf wollen.

### **43 • Höhle der Halbenten**

In einer Felsenhöhle hat sich ein Dutzend alternativ lebender Halbenten einquartiert. Sie leben von Luft und Liebe und was die Abenteurer ihnen sonst noch so geben wollen. Am liebsten Rum oder Gold. Sind die Abenteurer bereit, ihnen etwas zu schenken? / (Nein:) Die Halbenten verfluchen den (W3+1.) Abenteurer und jagen die Eindringlinge aus ihrer Höhle.

(Ja:) Die Gruppe feiert mit den Halbenten und verbringt ein paar friedliche und unvergessliche Tage in der Höhle. (W6)

(1:) Der (W3.) Abenteurer bekommt in der Höhle aber nasse Socken.

(2-3:): Ein Dieb kann eine beliebige Berufsfertigkeit kostenlos lernen.

(4-5:): Die Gruppe bekommt einen Muschel-Talisman.

(6:): Die Halbenten sagen, wo man den alten verfallenen Leuchtturm finden kann. Queste: Str96

### **44 • Der Schatz der Wilden Hilde**

Gelingt dem schlauesten Abenteurer ein BW-Wurf? /

(Ja:) Die Gruppe findet die Felsenhöhle mit dem sagenhaften Piratenschatz der Wilden Hilde. Eine Flasche Rum und eine Bronzekiste stehen hinter einem großen Stein am Ende der halb unter Wasser stehenden Höhle. Der erste Abenteurer muss einen GE-Wurf schaffen, oder bekommt nasse Socken. /

(Mit Schlüssel geöffnet:) In der Kiste befindet sich ein (NS W100).

(Ohne Schlüssel geöffnet:) Der Öffnende bekommt zusätzlich zum Inhalt der Kiste einen Fluch!

### **45 ! • Angespülte Kiste**

Eine angespülte Eisenkiste liegt halb im nassen Sand. Auf ihrem Deckel prangt eine böse Fratze, die die Abenteurer höhnisch anlacht. Will trotzdem jemand die Kiste öffnen? / (Ja:) (W6)

(1-3:): Falle! Ein vergifteter Pfeil schießt aus dem Mund. Wenn dem Abenteurer kein ST-Wurf gelingt, stirbt er am Ende des Spielzuges.

In der Kiste befindet sich nur eine einzelne Goldmünze.

(4:): In der Kiste befindet sich ein (NS 2W10+10).

(5:): In der Kiste befindet sich ein (MS 2W10+10).

(6:): In der Kiste befindet sich ein Lederstück mit einer Karte zu einer einsamen Insel mitten im Meer auf der eine seltsame große Pflanze und eine erleuchtete Gestalt eingezeichnet ist. Queste: Me97.

### **46 • Tanz der Meerjungfrauen**

Die anmutigen Meerjungfrauen am Strand laden die erste Elfin oder Menschenfrau der Gruppe zu ihrem Tanz in den Wellen ein. Traut sie sich? / (Ja:) Wenn ihr ein BW-Wurf gelingt, kann sie einigermaßen gut mitschwimmen. Es ist ein wundersamer Reigen über und unter den Wellen. Als Abschiedsgeschenk bekommt sie einen

(1-4:): magischen Schuppen-Bikini RW 2 des Schwimmens.

(5-6:): magischen Leder-Bikini RW 1 der Kiemen.

Die Bikinis gelten als Rüstung für Elfinnen oder Menschenfrauen und können nicht mit anderen Rüstungen kombiniert werden. Natürlich können Frauen aller Berufe die Bikinis tragen!

### **47 • Traumburger Drachenfest**

Eine große Menge von Traumburgern hat sich am Strand zum Drachenfest versammelt, bei dem an dünnen Schnüren allerlei bunte Papierdrachen in den Himmel steigen.

Es gibt für 3 Gold auch einen Drachen-Flug-Wettbewerb. Will ein Abenteurer mitmachen? / (Ja:) Der Abenteurer muss 4 Tests gegen GE bestehen. Wenn er es schafft, gewinnt er den Preis. Es ist ein Flugtrank und ein Kiementrunk! Außerdem bekommt die Gruppe noch 1 Ruhm!

### **48 • Hühnergott**

Beim Brennholzsammeln findet einer der Abenteurer einen seltenen Stein, aus dessen Mitte das Meer ein Loch gespült hat. Schafft ein Zauberer der Gruppe seinen IT-Wurf? / (Ja:) Es handelt sich bei dem Stein um einen sogenannten Hühnergott. Er lässt im Stall Hühner größere Eier legen, schützt um den Hals getragen aber auch vor Untoten. Ein Abenteurer, der ihn als Amulett um den Hals trägt, bekommt im Kampf gegen Untote zusätzlich +1.

### **49 • Astronomie**

Archibald, der Sterngucker, ist an den Strand gekommen, um die wolkenlose Nacht für seine Himmelsbeobachtungen zu nutzen.

Wenn ein Waldläufer in der Gruppe ist, kann er für ein Fell, eine Flasche Rum oder einen beliebigen Trank die Fertigkeit Orientierung von dem Astronom lernen. Alle anderen Abenteurer werden von den langweiligen Erklärungen aber bald müde und schlafen früh ein.

## 50 • Riese mit Schiffshut

Ein seltsam schwankendes Boot ohne Crew nähert sich dem Strand. Kurz darauf sehen die Abenteurer, dass es sich um einen Riesen handelt, der das Boot als Hut trägt. Der Riese wirft mit Felsbrocken um sich. Wollen sie ihn angreifen - FK? / (Riese mit Bootshut: KS 2W6+20, RW 2) / 1 Ruhm!

Als der Riese umfällt, landet das Boot auf seinem Kopf im Wasser. Wenn ein Seefahrer oder Zwerg einen ST-Wurf schafft, kann er das kaputte Boot reparieren und mitnehmen. Der Riese hat in jedem Fall noch 2W10 Gold dabei.

## 51-52 • Schimpfende Nixen

Fünf wollüstige Nixen mit Schleudern tauchen aus dem Wasser auf und beschimpfen die Abenteurer aufs Unflätigste. Wollen die Abenteurer gegen sie kämpfen oder lieber schnell abhauen - FK? / Abhauen: Die Gruppe macht sich davon und verliert 1 Ehre!

Fernkampf: Die Nixen sind nicht sehr ausdauernd und verschwinden nach der zweiten Kampfunde wieder im Meer.

(5 Nixen: KS 5W6+7, RW 1, Räuber) / 1 Ruhm!

Die Nixen haben einen Muschel-Talisman und eine Meisterschleuder.

## 53-56 • Riesenkrabben

Im Schlick sitzen vier orangefarbene Riesenkrabben, die mit ihren Scheren Austern aufbrechen und sie verspeisen. Wollen die Abenteurer gegen sie kämpfen - NK+FK? /

(4 Riesenkrabben: KS 4W6+12, RW 4) / 1 Ruhm!

In den Austernschalen finden sich (W6+1) Perlen.

## 57-59 • Strandgoblins

Fünf Goblins mit Schleudern und Speeren machen den Strand unsicher. Wenn dem langsamsten Abenteurer ein BW-Wurf gelingt, kann die Gruppe die Grünhäute einholen - NK+FK? /

(5 Goblins: KS 5W6+6, Räuber) / 1 Ruhm!

Die Goblins besitzen einen Wurfspieß +1.

## 60 • Nixe in Not

Eine weinende Meerjungfrau wurde von vier jungen Fischern in einem Netz gefangen. Sie quälen das liebevolle Geschöpf mit spitzen Stöcken und lachen sie aus. Schwimmende und fliegende Abenteurer können eingreifen, um die Nixe zu retten - NK+FK? /

(4 Fischer: KS 4W6+8, Räuber) / 1 Ruhm!

Die Nixe bedankt sich bei den Abenteurern mit einer Harpune +1 aus Silber und einem unglaublichen Lächeln.

## 61 • Drachenschildkröte

Eine riesige, alte, mit Perlmuscheln überwucherte Drachenschildkröte kriecht den Strand entlang. Wollen die Abenteurer das Tier angreifen - NK+FK? /

Die Drachenschildkröte speit in der ersten Kampfunde Feuer. Der erste Abenteurer kann zwar am Kampf teilnehmen, muss aber einen RW-Test bestehen oder bekommt dadurch eine Verletzung.

(Drachenschildkröte: KS 2W6+20, RW 5) / 1 Ruhm!

Auf dem Schildkrötenpanzer sind zahlreiche Perlenschilder. Die Abenteurer finden darin (W6+4) Perlen.

## 62-65 • Späher der Tritonier

Wenn dem langsamsten Abenteurer ein BW-Wurf gelingt, kann die Gruppe vier Späher der bösen Tritonier einkreisen - NK+FK? /

(Tritonierspäher: 4W6+13, RW 1, Räuber) / 1 Ruhm!

Die Tritonier besitzen einen silbernen Einhand-Meisterdreizack +2.

## 66-69 • Kämpfer der Krabbenmenschen

Die Gruppe trifft auf fünf Kämpfer der Krabbenmenschen, die sicher nichts Gutes mit ihren scharfen Scheren vorhaben - NK+FK? /

(5 Krabbenmenschen: 5W6+15, RW 3, Räuber) / 1 Ruhm!

Sie besitzen (W6) - (1-2:) 4 Perlen, (3-4:) einen Bronzeschlüssel, (5-6:) einen Wachstalisman und ein Kraken-Amulett (MS 138).

## 70-73 • Kriegsboot der Orks

Die Abenteurer treffen auf ein Kriegsboot von fünf Orks mit Kettenhemden und Schwertern. Wollen sie angreifen - NK+FK? /

(5 Orks: 5W6+15, RW 3, Räuber) / 1 Ruhm!

Sie besitzen (W6) - (1-3:) ein Kettenhemd für Halborks/Aaruk,

(4-6:) eine Flasche Rum und eine schwere Holzstatue des Gor (!).

## 74 • Sandwurm

Die Gruppe schlendert gemütlich am Strand entlang, als der Sand vor ihnen plötzlich emporgewirbelt wird und sich ein gigantischer Sandwurm ausgräbt. Er greift ohne zu zögern an und will den ersten Abenteurer verschlingen - NK+FK!

Wenn die Gruppe verliert, verschwindet der erste mitsamt seinen Sachen im Bauch des Sandwurms!

(Sandwurm: KS 2W6+20, RW 3) / 1 Ruhm!

Im Bauch des Sandwurms finden die Abenteurer (2 x W6)

(1:) einen Bronzeschlüssel, (2:) einen magischen Schild RW +1,

(3:) einen Streitkolben aus Silber, (4:) W100 Gold,

(5:) einen Kristall-Talisman, (6:) einen magischen Schatz (MS W100).

## 75 • Strand der Affen

Im Sand steckt eine riesige Bronzestatue von einer Frau mit Sternenkronen und emporgestreckter Fackel. Dahinter kommen drei Affen auf Pferden hervor geritten. Sie schwingen Keulen und Speere und greifen nur an, falls ein Mensch in der Gruppe ist - NK+FK?! / Die Affen verletzen zuerst die Menschen der Gruppe, danach die anderen in der üblichen Reihenfolge.

(3 berittene Affen: KS 5W6+16, Räuber) / 1 Ruhm!

Die Gruppe erbeutet ein Reitpferd, einen Wurfspieß +1 u. (W6) Gold.

## 76-77 • Piratenduell

Die Gruppe trifft einen Piraten. Der (W3) Abenteurer wird von ihm beleidigt. „Ihr kämpft wie ein dummes Bauer!“ Dieser muss sich dem Duell stellen und ST+GE+IT+W6 würfeln. (Pirat: 10+W6, Räuber) / (Sieg:) „Ihr kämpft wie eine Kuh!“ Der Abenteurer bekommt 1 Ruhm! und eine Flasche Rum.

(Niederlage:) Der Abenteurer bekommt eine Verletzung und der Pirat raubt ihm etwas (W10).

## 78-79 • Streitlustige Möwen

Die Gruppe wird von 38 Möwen angegriffen - NK!

Die Möwen sind zwar Räuber, sie rauben jedoch keine schweren Dinge, keine Zweihandwaffen, keine Reittiere und im Rucksack immer nur den ersten Gegenstand.

(Möwen: KS 6W6+12, Räuber) / kein Ruhm!

Ein Zauberer kann aus den vielen Flügeln mit einem gegliederten GE-Wurf einen Knochen-Talisman zusammenbasteln.

## 80-82 • Überfall der Tritonier

Fünf Tritonier kommen mit ihren Dreizacken aus dem Meer an Land und schreien die Abenteurer an: „Sterbt, ihr Landhaie!“ - NK+FK!

(5 Tritonier: 5W6+15, RW 1, Räuber) / 1 Ruhm!

Einer der Tritonier besitzt (W6)

(1:) einen Silberschlüssel, (2-3:) ein Säckchen mit (3+W3) Perlen,

(4:) einen (MS W100+10), (5:) einen Kristall-Talisman und 10 Gold,

(6:) einen zweihändigen magischen Meisterdreizack +4.

## 83-84 • Goblinbande

Sechs Goblins mit Äxten fallen über die Abenteurer her - NK+FK!

(6 Goblins: KS 6W6+12, Räuber) / 1 Ruhm! und eine Meisteraxt +2.

## 85-87 • Halbentenpiraten

Ein Boot voller Halbentenpiraten holt die Gruppe ein. Fünf der Halunken springen wild schnatternd heraus - NK+FK!

Zauberer können wegen des Geschnatters nicht zaubern.

(5 Halbentenpiraten: 5W6+10, Räuber) / 1 Ruhm!

Die Piraten besitzen ein Boot und einen (NS 35+2W10).

## 88-90 • Elfenpiraten

Vier Elfenpiraten mit grünen Lederrüstungen und Armbrüsten schießen vom Schiff aus auf die Abenteurer - FK!

Der erste Abenteurer, den ein Armbrustbolzen verletzt, wird vergiftet und stirbt am Ende der Runde, wenn ihm kein ST-Wurf gelingt.

(4 Elfenpiraten: KS 4W6+12, RW 2, Räuber) / 1 Ruhm!

Sie besitzen eine magische Meisterarmbrust +2 und 15 Gold.

## 91-93 • Wikingerpiraten

Die Gruppe stolpert über ein verstecktes Lager von drei Wikingerpiraten. Die Zweihandaxtschwinger stürmen sofort los - NK!

Durch Sturmangriff bekommen sie in der ersten Runde KS +2.

(Wikingerpiraten: KS 3W6+15, RW 3, Räuber) / 1 Ruhm!

Die Beute ist eine Zweihandaxt +2 und ein Menschen-Kettenhemd.

## 94 • Sanddrache

Ein sehr junger Sanddrache lauert der Gruppe hinter einer Düne auf und speit den ersten drei Abenteuern unverhofft eine Ladung Sand entgegen. Wenn ihnen kein GE-Wurf gelingt, bekommen sie Sand in die Augen und können nicht mitkämpfen. Wenn alle kämpfen können, flieht der Drache sofort, andernfalls gibt es einen - NK!

(Junger Sanddrache: KS 2W6+8, RW 3, Räuber) / 1 Ruhm! - Ein Kleriker kann aus dem Drachenblut einen Flugtrank brauen (GE).

## 95 • Lebende Knochen im Sand

Im Sand der Dünen liegen unzählige Knochen und Goldmünzen verstreut. Als die Abenteurer die Goldmünzen aufsammeln wollen, fügen sich die Knochen zu untoten Skelettpiraten zusammen - NK!  
(Untote Piraten: KS 4W6+13) / 1 Ruhm! - Die Skelette haben einen meisterhaften Säbel +2 und es liegen (30+2W10) Gold herum.

## 96 • Gestrandetes Schiffswrack

Die Abenteurer entdecken in einer schwer zugänglichen Bucht das alte morsche Wrack eines großen Handelsschiffes, das hier auf die Felsen gelaufen ist. Es weht ein Hauch des Todes um das schief im Sand liegende Schiff. Durch ein großes Loch im geborstenen Rumpf kommt man in den Bauch des geräumigen Schiffes und damit geradewegs in das sehr gefährliche **Gestrandete Schiffswrack!!**

## 97 • Keller des Alten Leuchtturmes

Zwischen hohen Dünen versteckt befinden sich die kläglichen Überreste eines alten Turmes. Eine Treppe führt aber hinab in einen verheißungsvoll wirkenden Gewölbekeller. Dort unten erstrecken sich offenkundig die gefährlichen Überreste eines **Alten Leuchtturmes!**

## 98 • Tsunami

Die Abenteurer sehen am Meereshorizont eine Weiße Linie, die beständig breiter wird und näher kommt. Es handelt sich um einen Tsunami. Alle müssen ein BW-Wurf schaffen, um rechtzeitig nach Traumburg zu kommen. Wer keinen schafft, wird von der Flutwelle und schwimmenden Trümmern erfasst u. bekommt eine Verletzung.

## 99 ! • Wasserschlange

Im Schlamm des Strandes hatte sich eine braun-gelb-gestreifte Wassernatter verborgen. Der (W3.) Abenteurer wird von ihr gebissen und gelähmt. Er stirbt am Ende der nächsten Runde, wenn ihm kein ST-Wurf gelingt oder das Gift neutralisiert wird.

## 100 • Die Wikinger kommen

Am Horizont tauchen Langboote der Wikinger auf, die in Richtung Traumburg segeln und auch an Land ist schon eine Armee der wilden Barbaren unterwegs. Die Abenteurer müssen alle einen BW-Wurf bestehen, um rechtzeitig zu fliehen und Traumburg zu warnen. Jeder, der seinen BW-Wurf nicht schafft, wird verletzt und zwei Mal beraubt (2 x W10). Wenn kein Abenteurer die Stadt warnen kann, wird Traumburg augenblicklich zum ruinierten Traumburg (nur falls die Traumburgerweiterung verfügbar ist).



[www.FlyingGames.de](http://www.FlyingGames.de)

© 2021, FlyingGames Spieleverlag,  
Markus Still, Im Oberviertel 10, 76229 Karlsruhe  
Text: Gerhard Neuberger, Tanja Still, Markus Still  
Alle Rechte vorbehalten.  
Kostenlose Download-Datei zum privaten Ausdruck.